

## **KOREAN PATENT ABSTRACTS**

(11)Publication number: **10-2002-0051664 A**

(43)Date of publication of application: **29.06.2002**

(51)Int. Cl.

**G06F 19/00**

(21)Application number: **10-2000-0081126**

(22)Date of filing: **23.12.2000**

(71)Applicant: **SAMSUNG S.D.S CO., LTD.**

(72)Inventor: **LIM, GYEONG A**

---

### **(54) METHOD AND SYSTEM FOR TRANSACTING CONTENTS BASED ON P2P NETWORK**

(57) Abstract:

**PURPOSE:** A method and a system for transacting contents based on a P2P network are provided to enable a purchaser to make a purchase by enabling a seller to directly update information on digital contents products through the seller's computer in real time.

**CONSTITUTION:** In case that a purchaser connects to a seller terminal through a P2P network, the terminal transmits authority information to a purchaser terminal. The purchaser reads the information and contents to be purchased. In addition, the purchaser transmits the contents selected to the seller terminal. The seller receives names of the contents and transmits an amount of money for packaging authority information on the contents. The purchaser reads the amount and determines whether to purchase the contents. The seller terminal performs a packaging of the contents and the information. The contents and the information are transmitted to the purchaser terminal through the P2P network. According to a payment unit selected by the purchaser, prices for using the contents are charged to a card company or a bank.

(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. 7  
G06F 19/00A0

(11) 공개번호 특2002-0051664  
(43) 공개일자 2002년06월29일

---

(21) 출원번호 10-2000-0081126  
(22) 출원일자 2000년12월23일

---

(71) 출원인 삼성에스디에스 주식회사  
남궁석  
서울 강남구 역삼2동 707-19

(72) 발명자 임경아  
서울특별시 강남구 대치1동 대치삼성아파트 112동 2004호

(74) 대리인 이영필  
최홍수  
이해영

심사청구 : 있음

---

(54) 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법 및 시스템

---

요약

본 발명은 피투피네트웍을 기반으로 한 컨텐츠 거래방법 및 시스템에 관한 것으로, 구매자에게 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한을 규정하는 사용권한정보를 제공하는 단계, 구매자로부터 구매를 원하는 하나 이상의 컨텐츠명칭을 입력받는 단계, 구매자로부터 입력받은 컨텐츠명칭에 해당되는 컨텐츠 및 그에 해당되는 사용권한정보를 패키징하는 단계 및 상기 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 저장하고, 구매자에게 상기 패키징된 컨텐츠를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

본 발명에 따르면, 구매자는 피투피통신을 지원하는 응용프로그램을 사용하는 모든 컴퓨터 사용자의 컨텐츠를 검색할 수 있어 상품선택의 폭이 확대되고 개인간의 직접적인 통신을 통해 거래성립 후 곧바로 패키징된 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보를 전송받음으로써 신속한 구매가 이루어질 수 있다. 또한 판매자는 자신의 컴퓨터를 통해 디지털 컨텐츠 상품정보의 실시간 업데이트를 할 수 있고 디지털 컨텐츠의 등록가능숫자에 제한을 받지 않게 되며, 피투피통신을 지원하는 응용프로그램을 제공하는 서비스업자 역시 피투피통신을 지원하는 응용프로그램의 제공에 따른 거래 수수료 및 광고게제를 통해 수익을 올릴 수 있다는 이점이 있다.

대표도  
도 2

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 종래의 전자상거래의 흐름을 나타내는 도면이다.

도 2는 본 발명에 따른 피투피네트워크를 기반으로 한 컨텐츠 거래시스템의 구성을 나타내는 블록도이다.

도 3a는 본 발명의 일 실시예에 따른 피투피네트워크를 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법을 수행하는 절차를 나타내는 흐름도이다.

도 3b는 본 발명의 다른 실시예에 따른 피투피네트워크를 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법을 수행하는 절차를 나타내는 흐름도이다.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 피투피(Peer to Peer: P2P)네트워크를 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법 및 시스템에 관한 것으로, 특히 디지털컨텐츠의 판매자 단말기와 구매자 단말기를 피투피네트워크를 통해 연결하여 실시간으로 디지털컨텐츠를 거래할 수 있는 컨텐츠 거래방법 및 시스템에 관한 것이다.

종래의 인터넷을 통한 전자상거래의 경우에는 별도의 전자상거래용 서버를 구축하거나 외부의 쇼핑몰 호스팅 서비스를 통해서 이루어진다. 따라서 전자상거래용 서버에 등록되는 상품의 개수가 한정되며, 신상품의 등록 또는 등록되어 있는 상품의 삭제시에 상품의 판매자가 전자상거래용서버를 관리하는 사업자 또는 쇼핑몰 호스팅 서비스를 제공하는 사업자에게 작업지시를 하게 되어 실시간으로 상품의 등록 또는 삭제가 이루어지기 어려웠다. 또한 판매자가 전자상거래용서버를 직접 관리하는 경우에도 별도의 서버구축비용이 소요된다는 문제가 있다.

도 1은 종래의 전자상거래의 흐름을 나타내는 도면이다. 도 1을 참조하면, 판매자는 등록가능품목개수 및 그에 따른 이용료를 선택하여 쇼핑몰 호스팅 서비스에 가입하거나 자신이 운영하는 쇼핑몰 서버를 직접 구축하고(단계 100) 쇼핑몰에 접속한 구매자에게 제공할 상품 카탈로그 서비스를 위해 판매하고자 하는 상품, 상품가격, 상품정보 등을 등록한다(단계 110). 상기 쇼핑몰에 접속한 구매자로부터 구매를 원하는 상품을 입력받고(단계 120) 신용카드, 전자화폐 등의 결제수단에 의해 상품대금을 지급받으면 상품을 구매자에게 제공하는(단계 130) 과정을 거쳐 전자상거래가 이루어진다.

이러한 종래의 전자상거래에 있어 주된 상품은 일반적으로 구체적인 물품이며 디지털컨텐츠의 경우에도 종래의 전자상거래방식으로 거래될 수 있으나 변경된 컨텐츠의 과금 및 저작권의 변경이 용이하지 않은 추가적인 문제점이 있다. 또한 디지털컨텐츠가 저장되어 있는 컴퓨터가 아닌 외부의 서버에 접속하여야 하므로 성질상 수시로 변경되는 디지털컨텐츠의 경우에는 일반적인 물품보다 등록된 컨텐츠의 변경 및 갱신이 용이하지 않다. 또한 각 쇼핑몰마다 디지털컨텐츠의 거래를 위한 암호화 및 과금을 위한 컨텐츠 처리에 필요한 저작권파리서비스가 통합되지 않아 신속하고 투명한 거래

를 지원하지 못하는 문제가 있다.

#### 발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법 및 시스템을 제공하는 데 있다.

본 발명이 이루고자 하는 다른 기술적 과제는 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체를 제공하는 데 있다.

#### 발명의 구성 및 작용

상기 기술적 과제를 이루기 위해, 본 발명에 따른 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법은, (a) 구매자에게 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한을 규정하는 사용권한정보를 제공하는 단계; (b) 구매자로부터 구매를 원하는 하나 이상의 컨텐츠명칭을 입력받는 단계; (c) 구매자로부터 입력받은 컨텐츠명칭에 해당되는 컨텐츠 및 그에 해당되는 사용권한정보를 패키징하는 단계; 및 (d) 상기 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 저장하고, 구매자에게 상기 패키징된 컨텐츠를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 다른 기술적 과제를 달성하기 위해, 본 발명에 따른 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래시스템은, 구매자에게 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한을 규정하는 사용권한정보를 제공하며 패키징된 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보를 제공하는 판매자 컴퓨터; 상기 판매자 컴퓨터로부터 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한을 규정하는 사용권한정보 및 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 제공받고, 구매를 원하는 컨텐츠명칭을 상기 판매자 컴퓨터로 전송하는 구매자 컴퓨터; 구매자가 선택한 컨텐츠 원문 및 사용권한정보를 패키징하는 패키징장치; 및 판매자로부터 사용권한정보를 전송받고, 구매자로부터 그 구매자에 해당되는 사용권한정보에 따라 컨텐츠를 사용할 경우 컨텐츠사용금액 및 결제수단정보를 포함하는 컨텐츠사용정보를 전송받고 그에 따른 컨텐츠사용요금의 지불여부를 상기 판매자 컴퓨터에 전송하는 결제처리장치를 포함하는 것을 특징으로 한다.

이하에서 첨부된 도면들을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예들에 대해 상세하게 설명한다. 아래의 예에서는 피투피네트웍을 통한 컨텐츠 거래방법 및 시스템에 대해 설명하며, 이 분야에서 통상의 기술을 가진 자라면 본 발명에 따른 컨텐츠 거래방법 및 시스템을 거래자간에 직접적인 통신이 가능한 통신망을 이용한 통신거래에도 적용할 수 있음을 알 수 있을 것이다.

도 2는 본 발명에 따른 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래시스템의 구성을 나타내는 블록도이다.

도 2를 참조하면, 판매자 단말기(10)는 구매자에게 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 따른 컨텐츠 가격, 사용가능횟수, 사용기간, 복제조건 등을 포함하는 사용권한정보, 패키징된 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보를 제공하는 수단으로 일반적으로 컴퓨터가 된다. 구매자 단말기(20)는 판매자 단말기(10)로부터 전송받은 컨텐츠명칭 및 그에 대한 사용권한정보를 출력하고 구매자의 선택에 따라 컨텐츠 및 사용권한정보를 판매자 단말기(10)로 전송하며, 패키징된 컨텐츠를 수신하는 수단으로 역시 일반적으로 컴퓨터가 된다.

한편, 패키징장치(50)는 구매자가 선택한 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보를 패키징하며, 상기 패키징된 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보를 판매자 단말기(20)로 전송하거나 또는 사용권한정보를 결제처리장치(60)로 전송한다. 결제처리장치(60)는 판매자로부터 구매자가 선택한 사용권한정보를 전송받고, 구매자가 그 구매자에 해당되는 사용권한정보

보에 따라 컨텐츠를 사용할 경우 컨텐츠사용요금, 결제수단 등의 사용정보를 구매자로부터 전송받으면 판매자로부터 전송받은 사용권한 정보와 비교하여 일치하면 구매자가 선택한 결제수단(예를 들면, 신용카드, 자동이체, 전자화폐 등)에 따라 해당 금융사 등에 결제를 요청하며 결제결과를 판매자에게 전송한다.

피투피네트웍(30)은 판매자 단말기(10)와 구매자 단말기(20)를 직접 연결하는 통신망으로 피투피연결을 제공하는 서버를 통해 컴퓨터간의 연결이 이루어지는 것이 일반적이다. 판매자 단말기(10)는 유선 또는 무선 통신망(40-1)을 통해 패키징장치(50)와 연결되며, 이와 달리 판매자 단말기에 하드웨어적으로 또는 소프트웨어적으로 구현될 수도 있다. 또한 구매자 단말기(20)는 동일하게 유선 또는 무선 통신망(40-2)을 통해 결제처리장치(60)에 연결되며, 결제처리장치(60)는 패키징장치(50)에 유선 또는 무선통신망(40-3)으로 연결되는 것이 일반적이나 이와 달리 판매자 단말기에 하드웨어적으로 또는 소프트웨어적으로 구현이 가능하며 패키징장치(50)에 구비될 수도 있다.

도 3a는 본 발명의 일 실시예에 따른 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법을 수행하는 절차를 나타내는 흐름도이다.

도 3a를 참조하면, 구매자가 피투피네트웍(30)을 통해 판매자 단말기(10)에 접속하면(단계 300) 판매자 단말기(10)는 저장되어 있는 하나 이상의 컨텐츠의 명칭 및 각 컨텐츠의 가격, 사용가능횟수, 사용기간, 복제조건 등을 포함하는 사용권한정보를 구매자 단말기(20)로 전송한다(단계 305). 구매자는 자신의 단말기(20)에 출력되는 상기 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한정보를 열람하고 구매하고자 하는 컨텐츠를 선택하여 판매자 단말기(10)로 전송한다(단계 310). 이때, 각 컨텐츠에는 그에 대한 사용권한정보가 설정되어 제공되나 구매자가 직접 자신이 원하는 사용가능횟수, 사용기간, 복제조건 등에 대한 사용권한정보를 설정할 수 있도록 함이 바람직하다. 판매자는 구매자가 선택한 컨텐츠명칭을 수신하고 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보의 패키징에 소요되는 비용을 포함한 금액을 구매자 단말기(20)로 전송하며(단계 315) 구매자는 전송된 금액을 열람한 후 구매여부를 결정한다(320).

구매자로부터 구매결정에 해당하는 소정의 데이터를 수신하면, 판매자 단말기(10)는 구매자가 선택한 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보를 패키징하여 저장한다(단계 325). 상기 패키징되어 저장된 컨텐츠 및 사용권한정보는 추후 동일한 컨텐츠 및 사용권한정보를 선택한 다른 구매자가 있을 경우 그 구매자에게 제공될 수 있으며 이경우 패키징과정을 생략할 수 있다는 이점이 있다. 상기 325단계에서의 컨텐츠 및 사용권한정보의 패키징은 일반적인 디지털 저작권 관리(Digital Rights Management: DRM) 서비스를 제공하는 장치 또는 프로그램에 의해 이루어질 수 있다. 이경우 패키징을 실행하는 패키징장치(50)에 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보가 전송되며 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보는 판매자 단말기(10)로 다시 전송된다. 이상의 패키징과정의 이전 또는 이후에 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보를 데이터암호화 소프트웨어 또는 하드웨어를 이용하여 암호화할 수도 있다.

패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보는 피투피네트웍(30)을 통해 구매자 단말기(20)로 전송되며, 아울러 사용권한정보가 결제처리장치(60)에 전송된다(단계 330). 결제처리장치(60)는 구매자가 선택한 사용권한정보에 따라 컨텐츠를 사용할 때 그에 해당하는 컨텐츠사용요금 또는 결제수단 등의 사용정보를 통신망(40-2)을 통해 구매자 단말기(20)로부터 전송받아 상기 330단계에서 전송받은 사용권한정보와 비교해 일치하는 경우 구매자가 선택한 결제수단에 따라 카드사(70-1) 또는 은행(70-2) 등에 컨텐츠사용대금을 청구하며 컨텐츠사용대금의 결제여부를 판매자 단말기(20)에 전송한다(단계 335).

도 3b는 본 발명의 다른 실시예에 따른 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법을 수행하는 절차를 나타내는 흐름도이다.

도 3a는 구매자가 선택한 사용권한정보에 따라 구매자가 컨텐츠를 사용할 때마다 사용대금이 결제되는 방식에 대한 흐름도인 반면 도 3b는 구매자가 선택한 사용권한정보에 따라 컨텐츠의 가격이 결정되고 구매자가 컨텐츠 사용대금을 결제한 경우에 한해 컨텐츠를 사용할 수 있도록 하는 방식에 대한 흐름도이다. 이하 도 3b를 참조하여 설명하며 도 3b에 나타난 실시예에서 도 3a의 300단계 내지 325단계까지의 절차는 동일하게 수행되므로 생략하고 도 3a의 325단계 이후의 흐름에 대해서만 설명한다.

도 3b를 참조하면, 도 3a의 300단계 내지 325단계를 수행하여 컨텐츠 및 사용권한정보가 패키징되며, 구매자는 상기 구매를 결정한 후 결제처리장치(60)에 자신이 선택한 신용카드, 자동이체 등의 결제수단에 따른 컨텐츠대금지불과 관련한 정보를 전송한다(단계 340). 이때, 상기 컨텐츠대금지불과 관련한 정보는 구매자 단말기(20)로부터 판매자 단말기(10)로 전송된 후 판매자 단말기(10)에서 결제처리장치(60)로 전송되는 경로를 택할 수도 있다. 이러한 상기 340 단계는 구매자의 구매결정 이후에 곧바로 수행될 수도 있으나 도 3b에는 편의상 판매자의 컨텐츠 및 사용권한정보의 패키징단계 이후에 수행되는 것으로 표시하였다.

결제처리장치(60)는 구매자가 선택한 결제수단에 따라 카드사(70-1) 또는 은행(70-2) 등에 컨텐츠사용대금을 청구하며 컨텐츠사용대금의 결제여부를 판매자 단말기(10)에 전송한다(단계 345). 판매자 단말기(10)는 결제처리장치(60)로부터 컨텐츠사용대금이 결제되었음을 통보받으면 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 구매자 단말기(20)에 전송한다(단계 350).

상술한 실시예들에서 피투피통신을 위해서는 피투피네트웍 및 피투피통신을 지원하는 응용프로그램이 판매자 단말기 및 구매자 단말기에 구비되어 있어야 하며 이러한 응용프로그램은 피투피통신을 제공하는 서버에 저장되어 상기 서버에 접속한 판매자 단말기 또는 구매자 단말기에 전송되어 설치되는 것이 일반적이다. 한편 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 분리하여 구매자의 단말기에 출력하는 다른 응용프로그램이 구매자의 단말기에 구비되어야 하며 이러한 응용프로그램은 판매자의 단말기로부터 전송받거나 또는 통신망을 통해 전송받을 수도 있다. 또한 상술한 실시예에서 비록 하나의 판매자 단말기와 하나의 구매자 단말기를 기준으로 설명하였으나 피투피네트웍 및 각각의 통신망에 복수의 판매자 단말기 또는 복수의 구매자 단말기가 연결되어 다중통신이 가능함은 물론이다.

상기 본 발명의 실시예에서 구매자가 판매자에게 또는 판매자가 구매자에게 또는 판매자 단말기에서 패키징장치로 또는 구매자 단말기에서 결제처리장치로 정보를 제공하거나 제공받는 방법은 일반적인 프로그래밍 기법을 이용하여 소프트웨어적으로 또는 하드웨어적으로 다양하게 구현될 수 있다는 것은 이 분야에서 통상의 기술을 가진 자라면 용이하게 알 수 있는 것이다.

본 발명은 또한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현하는 것이 가능하다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록장치를 포함한다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, 자기테이프, 플로피디스크, 광데이터 저장장치 등이 있으며, 또한 캐리어 웨이브(예를 들어 인터넷을 통한 전송)의 형태로 구현되는 것도 포함한다. 또한 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.

#### 발명의 효과

본 발명에 따른 피투피네트웍을 기반으로 하는 컨텐츠 거래방법 및 시스템에 의하면, 판매자는 자신의 컴퓨터를 통해 직접적인 디지털 컨텐츠 상품정보의 실시간 업데이트가 가능하며 디지털 컨텐츠 상품의 등록가능숫자에 제한을 받지 않게 된다. 또한 기존의 쇼핑몰을 이용하는 것에 비해 소요비용이 저렴하며 개인간의 직접적인 통신이 가능하므로 인터넷에 연결된 컴퓨터만 있으면 유료컨텐츠 사업이 가능하게 된다.

한편, 구매자는 피투피통신을 지원하는 응용프로그램을 사용하는 모든 컴퓨터 사용자의 컨텐츠를 검색할 수 있어 상품 선택의 폭이 확대되고 개인간의 직접적인 통신을 통해 거래성립 후 곧바로 암호화되어 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보와 암호화되어 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 해독할 수 있는 응용프로그램을 전송받음으로써 신속한 구매가 이루어질 수 있다.

또한 피투피통신을 지원하는 응용프로그램을 제공하는 서비스업자 역시 피투피통신을 지원하는 응용프로그램의 제공에 따른 거래 수수료 및 광고게제를 통해 수익을 올릴 수 있다는 이점이 있다.

#### (57) 청구의 범위

##### 청구항 1.

개인용 컴퓨터간에 직접적인 통신에 의하여 컨텐츠를 거래하는 방법에 있어서,

- (a) 구매자에게 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한을 규정하는 사용권한정보를 제공하는 단계;
- (b) 구매자로부터 구매를 원하는 하나 이상의 컨텐츠명칭을 입력받는 단계;
- (c) 구매자로부터 입력받은 컨텐츠명칭에 해당되는 컨텐츠 및 그에 해당되는 사용권한정보를 패키징하는 단계; 및
- (d) 상기 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 저장하고, 구매자에게 상기 패키징된 컨텐츠를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 거래방법.

##### 청구항 2.

제 1항에 있어서,

상기 사용권한정보는 컨텐츠가격, 사용가능횟수, 사용기간 또는 복제조건을 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 거래방법.

##### 청구항 3.

제 1항에 있어서,

구매자의 선택에 따라 상기 사용권한정보를 변경할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 거래방법.

##### 청구항 4.

제 1항에 있어서,

구매자로부터 입력받은 하나 이상의 컨텐츠명칭에 해당되는 컨텐츠에 대한 사용권한정보가 결제처리장치로 전송되고, 구매자가 자신에 해당되는 사용권한정보에 따라 컨텐츠를 사용할 경우 컨텐츠사용금액 및 결제수단정보를 포함하는 컨텐츠사용정보가 구매자 단말기로부터 상기 결제처리장치로 전송되는 단계; 및

상기 결제처리장치로부터 상기 컨텐츠사용정보에 따른 컨텐츠사용요금의 지불여부를 전송받는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 거래방법.

청구항 5.

제 1항에 있어서, 상기 (d)단계에서,

구매자로부터 입력받은 상기 사용권한정보를 결제처리장치로 전송하고, 상기 결제처리장치로부터 그 구매자가 상기 사용권한정보에 따른 컨텐츠대금지불에 대한 소정의 확인정보를 수신하면 상기 패키징된 컨텐츠를 제공하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 거래방법.

청구항 6.

개인용 컴퓨터간에 직접적인 통신에 의하여 컨텐츠를 거래하는 시스템에 있어서,

구매자에게 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한을 규정하는 사용권한정보를 제공하며 구매자가 선택한 컨텐츠 및 그에 대한 사용권한정보를 패키징하여 제공하는 판매자 단말기;

상기 판매자 단말기로부터 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한을 규정하는 사용권한정보 및 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 제공받고, 구매를 원하는 컨텐츠명칭을 상기 판매자 단말기로 전송하는 구매자 단말기;

구매자가 선택한 컨텐츠 원문 및 사용권한정보를 패키징하는 패키징장치; 및

판매자로부터 사용권한정보를 전송받고, 구매자로부터 그 구매자에 해당되는 사용권한정보에 따라 컨텐츠를 사용할 경우 컨텐츠사용금액 및 결제수단정보를 포함하는 컨텐츠사용정보를 전송받고 그에 따른 컨텐츠사용요금의 지불여부를 상기 판매자 단말기로 전송하는 결제처리장치를 포함하는 것을 특징으로 하는 컨텐츠 거래시스템.

청구항 7.

개인용 컴퓨터간에 직접적인 통신에 의하여 컨텐츠를 거래하는 방법을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 있어서,

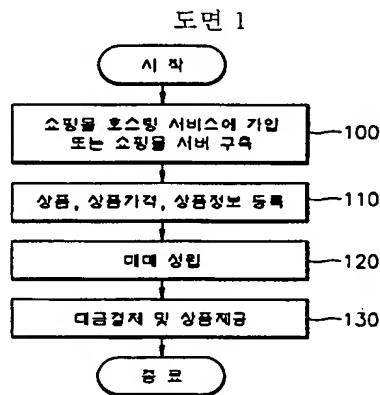
(a) 구매자에게 하나 이상의 컨텐츠명칭 및 각 컨텐츠에 대한 사용권한을 규정하는 사용권한정보를 제공하는 단계;

(b) 구매자로부터 구매를 원하는 하나 이상의 컨텐츠명칭을 입력받는 단계;

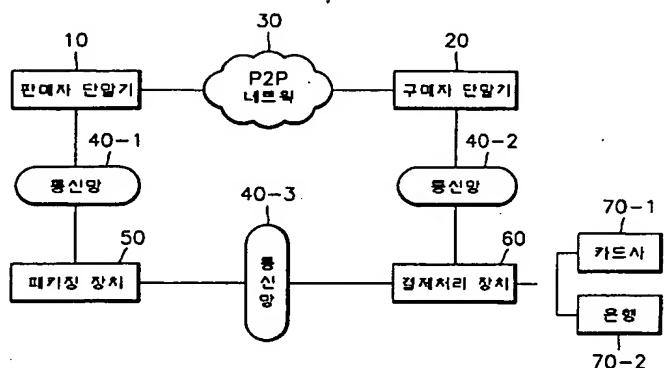
(c) 구매자로부터 입력받은 컨텐츠명칭에 해당되는 컨텐츠 및 그에 해당하는 사용권한정보를 패키징하는 단계; 및

(d) 상기 패키징된 컨텐츠 및 사용권한정보를 저장하고, 구매자에게 상기 패키징된 컨텐츠를 제공하는 단계를 컴퓨터에서 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

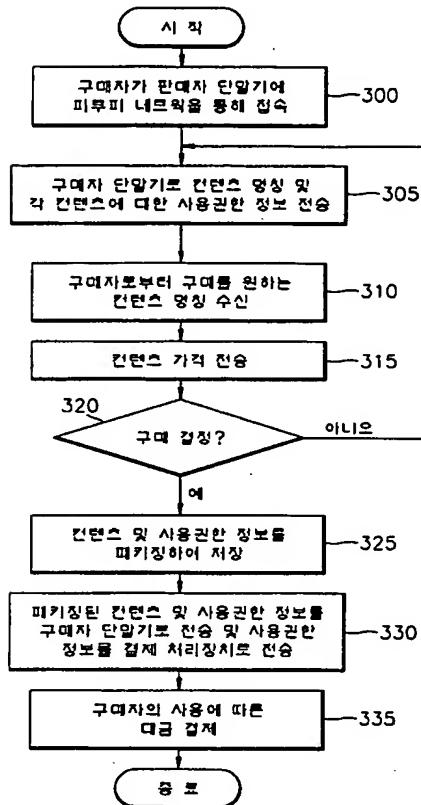
도면



도면 2



도면 3a



도면 3b

